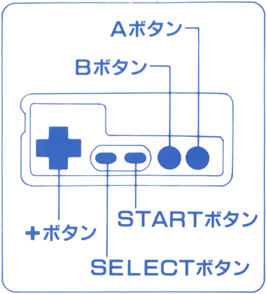

FAMICOM FAMILY
BASEBALL STAR
取扱説明書
SW
SNK
SNK STADIUM
めざせ三冠王
任天堂ファミリーコンピュータ
WORLD POWER
ベースボールスター
SFX-B9

このたびは、ＳＮＫのファミリーコンピュータ用ゲームカセット「ベースボール・スター」（ＳＦＸ-Ｂ９）をお買いあげいただきまして、誠にありがとうございます。「ベースボール・スター」をいっそう楽しく遊んでいただくために、ご使用の前に、取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

コントローラーの使い方



セレクトボタン
試合終了後の結果表示画面を止めて見たいとき使います。

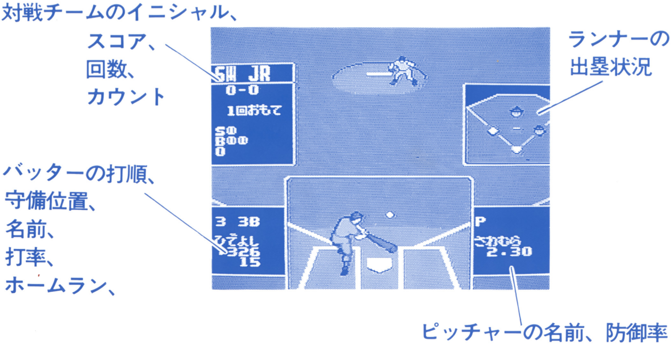
スタートボタン
ゲームスタート、試合中でのタイムに使います。

Aボタン
バッティング、ピッチング、送球、帰塁、また、各モードでの決定に使います。

Bボタン
走塁、けんせい球、また、各モードでのキャンセルに使います。

+ボタン
選手の移動、ボールコントロール、各モードでの選択に使います。

ゲーム画面


対戦チームのイニシャル、
スコア、
回数、
カウント
ランナーの
出塁状況
バッターの打順、
守備位置、
名前、
打率、
ホームラン、
ピッチャーの名前、防御率
SW JR
0-0
1回おもて
P
2.30

リーグ

「あたらしくくむ」 新しくリーグ戦をくむモードです。

リーグ設定

参加するチーム数と試合数をきめます。チーム数2～6、試合数1～25です。(2チームでリーグを組んだときは、最低3試合となります。また、試合数は各チームとの回戦数です。) ✚ボタンで選び、Aボタンで決定します。

チームえらび

参加チームを選ぶ時、そのチームをコンピュータにまかせるか、プレイヤーが使うかをきめます。まず ✚ボタン左右でチームを選び、つぎにボタン上下でコンピュータのときはC、プレイヤーのときはPをカーソル上にだし、Aボタンで決定します。(この設定は、リーグ途中での変更ができません。)

設定確認

参加チーム名と試合数がでます。これでよいかやりなおすかを決めてください。

これで新しいリーグが設定されました。この時点で全選手、チームの試合での成績が0から記録されていきます。この記録は、再び新しいリーグを組むまで残されます。

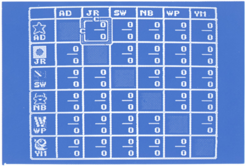
せいせきをみる

リーグでの勝敗表、成績表、各個人タイトルのベスト10を見るモードです。リーグ成績表では、勝率の高いチームから順位をつけています。各チームの消化試合数に大きなばらつきがあるとゲーム差の出ない場合があります。また、ゲーム差は1位チームからの差です。ベスト10では、規定打席数は、試合数×3、規定投球回数は、試合数と同じで計算されています。

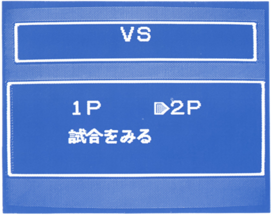
リーグをつづける

すでに設定してあるリーグを続けるモードです。勝敗表の見方は、まずチームマークを選び、横に見ていきます。勝敗表上部は相手チームのイニシャルです。

勝数/敗数 試合を行いたい組み合わせにカーソルを合わせる。Aボタンで決定します。設定試合数を終わった組合せでは、試合ができません。自分のチームマークから相手を選ぶと後攻、相手のチームマークから自分のチームを選ぶと先攻です。コンピュータチーム同志のリーグ戦では、試合を見るモードの他にスピードモードがあります。試合結果だけを知りたい時、「試合をみない」にカーソルをあわせAボタンを押してください。このモードは、実際に試合を超高速で行っていますので成績はすべて記録されています。



VS(対戦)



1P (人間VSコンピュータ)

2P (人間VS人間)

試合をみる
(コンピュータVSコンピュータ)から選びAボタンで決定します。つぎにカーソルでチームを選んでください。

コントローラー1が先攻、コントローラー2が後攻です。
VSモードの場合、試合中に表示される各選手の成績は、能力ポイントから計算された固定の数値です。選手の力を見る目安としてください。
VSモードは、リーグ戦の設定にかかわらずいつでもできます。VSモードでの試合は、リーグの記録にはまったく関係ありません。

トレード
オリジナルチームの間で選手を交換できるモードです。)コンピュータチームの選手はトレードできません。)
まずトレードする2チームをきめます。1Pはコントローラ1、2Pはコントローラ2を使用し、Aボタンで決定です。つぎにトレードにだす選手を1P、2Pの順にきめます。それぞれのチームのトレード選手が表示されるので、これでよいか、やりなおすかを決めてください。この決定は、コントローラ1のみの操作です。これでトレード成立です。

トレードの注意
トレードする2人の選手間にあまり大きな能力差があると、能力の高い方の選手は、やる気をなくして能力ポイントがさがってしまいますよ。

トレードのきまり
トレードは、投手は投手どうし、野手は野手どうしでのみできます。投手と野手のトレードはできません。

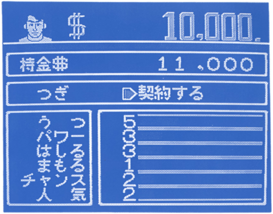
新人をとる

チームのレベルアップをするのに重要なモードです。いろいろな特長をもった選手のなかから、気にいった選手をじっくりさがしてください。もちろん入団させるには、契約金が必要で、能力のある選手ほど高くなっています。

操作手順

まず、あなたのチームを選びます。このとき､「選手がいっぱいです」の表示がでたら人数オーバーです｡1チームに選手は18人までなので、だれかをくびにしてください。また､1チームに投手５人、野手13人のわくがきまっています。この数はオーバーできません。
つぎに、ほしい選手のタイプを選びます。　ボタン左右でタイプ、上下で各項目に変わります。Ａボタンで決定です。

設定した条件にあった選手のリストがでてきます。つぎの選手をみるか、契約するかを決めてください。(5人まで見ることができます。持ち金がたりない場合は、契約できません。)Aボタンで決定です。契約した時点でボーナスポイントが表示されます。好きな能力へわりふってください。



✚ボタン上下で能力選択、左右で増減です。ボーナスポイントを使いきったら、Aボタンを押してください。これでチームのメンバーとなります。(外人、ベテランはボーナスポイントが0の場合もあります。なまえの変更は「チームをみる」で行ってください。)

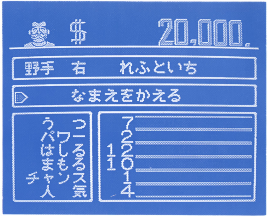
チームをみる

オリジナルチーム、コンピュータチームの選手リストを見るモードです。チームを選ぶと選手一覧表がでるので1人を選んでください。その選手のリストが表示されます。オリジナルチームを見る時、つぎのコマンドが使えます。✚ボタン左右でコマンド表示、Aボタンで決定です。

ポイントをあげる

選手の能力ポイントを上げたい時使います。顔の横に必要な金額が表示されています。同時にチームの持金も表示されます（ただし、アップさせるのに必要な金額よりも持金がすくない場合には、このコマンドは表示されません。）するか、しないかを選びAボタンで決定します。つぎにボーナスポイントが表示されるので、好きな能力にわりふってください。✚ボタン上下で能力選択、左右で増減です。ボーナスポイントを使いきったらAボタンを押してください。
（ボーナスポイントは1～6の間でランダムに変わります）

なまえをかえる



選手の名前をかえるコマンドです。名前は最大６文字までです。チームの名前をきめるのと同じ手順で行って下さい。また、選手の名前はいつでも何回でも変えることができます。

野手の能力をみる

投手のみに使えるコマンドで野手としての能力を見る時に使います。この能力もアップさせることができ、その場合は野手としての能力が表示されている時に「ポイントをあげる」コマンドを使ってください。
（各コマンドともＢボタンで１つ前の画面にもどります。）

チームをつくる

あなたのオリジナルチームをつくるモードです。

チームの特徴をきめる

まずあなたのつくりたいチームの特長を８種類のなかから選びます。
コンピュータがその特長にあったチームをつくりだします。

攻撃型

バッティングに重点を置いたチーム編成。

長打力

とくに長打力に重点を置いたチーム編成。

機動力

足の速さで勝負する。

守備力

鉄壁の守りをめざすなら。

投手王国

投手力に重点を置いたチーム編成。

人気者

人気のある選手を集めてある。

バランス

すべてに平均的なチーム編成。

バラバラ

まったくまとまりのないチーム。

チームのなまえをきめる

あらかじめ名前はついていますが自由に変更できます。
チーム名は合計16文字までですが、チームイニシャルを前８文字と後８文字の各頭文字から決定するので、わけて考えてください。

✚ボタン左右でカーソルを動かし、Ａボタンで決定します。
✚ボタン上下で前後５文字まとめて動きます。

Ｂボタンを押すと、スペース、すすむ、もどる、おわる、の項目がでます。
スペース～文字をなにもいれないとき

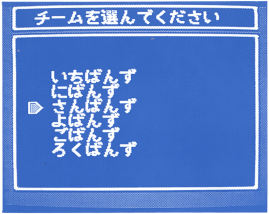
すすむ　～カーソルがすすみます。
もどる　～カーソルがもどります。
おわる　～名前を入れ終わったら押します。

チームマークをえらぶ

チームマークとユニフォームの色は、セットになっています。好きなものを選んでください。Aボタンで決定です。最後に、これでよいか、やりなおすかを決めてください。これで、オリジナルチームのできあがりです。　（各選手の名前は「チームをみる」モードで変更できます。）

くびにする

１チームは18人までです。新人をとるためだれかをくびにするモードです。「くび」にすると名前がなくなり、すべての能力が０になりますが、まだチームにいる状態になっています。そして「新人をとる」モードで新しい選手と契約した時点で完全に消えてしまいます。1度くびにすると、もとにはもどらないので注意してください。
まず、チームを選び、つぎにくびにする選手をきめます。Aボタンで決定です。



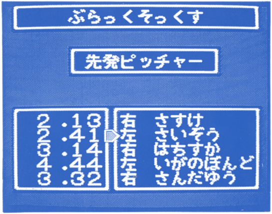
チームをけす

オリジナルチームは、6チームまでしかつくれません。すでにつくったチームを消すモードです。

おわる ベースボールスターをおわるときに使用します。

カーソルをあわせ、Aボタンで決定したあと、リセットボタンを押したまま、本体のスイッチを切ってください。このゲームはバッテリーバックアップを使用しています。ゲームの途中でむやみに電源をきると、セーブされている内容が消えてしまう場合があります。

先発メンバーの決定



リーグ、ＶＳとも試合開始前に、先発メンバーの決定を行います。

先発をかえる

５人のピッチャーが表示されます。
先発を決めてください。

せんしゅをかえる

先発メンバーの変更です。カーソルで選手を選び、Ａボタンを押すと、画面下にひかえ選手が表示されます。✚ボタン左右で１人を選び、Ａボタンを押すといれかわります。

しゅびをかえる

先発メンバーの守備位置を変更します。
まず、選手を選びＡボタンを押すともう１つカーソルが出てきます。そして別の選手を選びＡボタンを押すと自動的に２人の守備位置が入れ代わります。

だじゅんをかえる

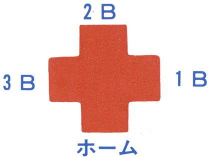
しゅびをかえると同じ要領で2人の打順が入れ代わります。

このままいく

変更をすべて終了したか、または変更の意志がなければ、Ａボタンで決定してください。
２Ｐの場合、1Ｐ、２Ｐの順に操作します。すべての操作が終了すれば、試合開始です。
（Ｂボタンはキャンセルで使用できます。）

攻撃側の操作方法

ボタンの塁指定



バッティング

✚ボタンでバッターの位置が移動、Aボタンでバットをふります。スウィング途中でAボタンをはなすとバントになります。ボールを打つ瞬間、✚ボタン上でダウンスウィング、下でアッパースウィングになります。

ランナーの走塁

ランナーはバッターが打つと自動的につぎの塁へ走ります。塁につくと止まるので、さらに進塁させたい時は✚ボタンでつぎの塁を指定しながらBボタンを押します。

ランナーの帰塁

走っているランナーをもとの塁へもどしたいとき、✚ボタンでもどす塁を指定しながら、Ａボタンを押します。つぎの塁をふんでしまうと、帰塁できません。

ランナーの1時停止

✚ボタンの下を押しながらＡボタンを押すと、その場でランナーがストップします。再び走らせるには、走塁か帰塁の操作を行ってください。

リードと盗塁

✚ボタンでつぎの塁を指定しながらＢボタンを１回押すと、1歩リードし、さらにもう１回押すと、ピッチャーの投球と同時に盗塁します。リードしている時、けんせい球を受けたら帰塁の手順で戻らないとＯＵＴになります。

守備側の操作方法





ピッチャー

まず、✚ボタン左右でポジションを決め、つぎにAボタンを押すと投球動作にはいります。ボールをはなすまで✚ボタンの上を押すと、フォーク、下を押すと速球、左右でコースの投げわけができます。

ボールを投げてから、✚ボタンの左右を押すと、変化球（カーブ、シュート）になります。まがりぐあいは、そのピッチャーの能力やスタミナで変わります。

けんせい球

ランナーが塁にいる時、Bボタンを押すと、けんせい画面になります。✚ボタンで塁を指定しAボタンを押すと、けんせい球を投げます。塁の指定がない時は1塁へ投げます。

守備の方法

補球

✚ボタンで選手を動かして、ボールとかさねると自動的に補球します。

送球

✚ボタンで塁を指定し、Aボタンを押します。この時、✚ボタンを同時に押すと、高速送球になります。塁の指定がなければ1塁へ送球します。

塁タッチ

ボールを持った選手を各塁へ走らせます。✚ボタンで塁を指定し、Bボタンを押します。また、走行中同じ手順で別の塁へ方向転換もできます。

ダイビングキャッチ

✚ボタン左右で方向を指定し、ＡまたはＢボタンを押すとボールにとびつきます。(打球が近くを通る時で、内野手に限られます。)

ジャンプキャッチ

✚ボタンで上を指定し、ＡまたはＢボタンを押すと、ジャンプします。

外野フェンスよじのぼりキャッチ

外野手がフェンスについたら、ボタンで上を指定し、ＡまたはＢボタンを押すと、よじのぼります。タイミングよくのぼるとホームランボールをキャッチできます。

☆ピッチャーの守備について

投球動作を終えたピッチャーは、守備にはいるまでのしばらくの間、動けなくなっています。

ＴＩＭＥについて

試合中、スタートボタンを押すとＴＩＭＥがかかり、Ａボタンで監督の指示画面になります。✚ボタンで指示を選びＡボタンで決定です。

バッター交代

ひかえ選手が表示されます。✚ボタン左右で選び、Ａボタンで決定です。

代走

出塁している選手と、ひきかえ選手が表示されます。まず、ひっこめる選手を指定しＡボタンをおします。つぎに、代走に出す選手を指定し、Ａボタンを押します。

ピッチャー交代

ひかえ投手が表示されます。✚ボタンで選び、Ａボタンで決定します。



守備交代

守備についている選手の表示がでます。交代させる選手をまず指定し、つぎにだれと交代させるかを指定します。ひかえ選手と交代させたい時は、カーソルを一番下まで移動させ✚ボタン左右で選んでください。A ボタンで決定です。

どの項目もBボタンでキャンセルできます。

ピッチャーローテーションを考えよう。

リーグ戦の場合、登板したピッチャーが、ある一定の投球数以上投げると、次の試合ではスタミナが8までしか回復しません。(スタミナ能力が9以上のピッチャーにおこります。8以下のピッチャーは、毎試合フルスタミナで出場できます。)先発ピッチャーを決める時にスタミナマークがでるので注意してください。



スタミナ十分。元気です。



スタミナ不足。ややおつかれです。1試合休ませると、完全に回復します。

選手の能力ポイントについて

選手１人１人に能力ポイントがあり、様々な特長を持っています。オリジナルチームの選手は、どの項目のポイントをあげるかによって、色々な個性を持たせることができます。

野手

●うつ

ボールをミートする力です。ポイントが多いほど的確なバッティングをします。

●パワー

力です。打球の飛距離を表します。

●はしる

足の速さを表します。

●まもる

守備力です。守備の動き、肩の強さを表します。



●チャンス
塁上にランナーがいる時、たよりになります。

●人気
観客動員数や、収益金に影響を与えます。

投手

●スタミナ
体力です。すべてに影響を与えます。

●スピード
速球の平均スピードです。



●カーブ
●シュート
●フォーク
各変化球のまがりぐあいを表します。

●人気

MAX値について

選手の能力ポイントは、0～15までで、全部満タンになると合計90になります。しかし、選手全員がそうなれるわけではなく、選手それぞれにMAX値（合計ポイントの上限）が設定されています。つまり、能力の限界というやつです。したがって、MAX値内でうまくポイントをわりふって、特長のある選手を育ててください。MAX値は固定です。一生変わることは、ありません。

新人獲得について

MAX値まで成長した選手は、もうそれ以上のびないわけですから、もっとチームを強くしたければ、より能力のある選手を獲得する必要があります。じっくり考えて、いい選手をさがしましょう。もちろん、お金がいりますけど…

ベースボールスター ルール編

●フェアー、ファールの判定
ファールの時は、ＦＯＵＬの文字とファール音がでます。
フェアーの時は、何もでません

●延長戦は18回までできます。18回終了時、同点の場合は引き分けです。リーグ戦の場合は、引き分けはありません。18回で同点の時は、ノーゲーム（無効試合）となり、この試合での成績は記録されません。もう一度やりなおしてください。

コールドゲームとなる場合

10点差がついた場合またはどちらかのチームが100点をとった場合、その回でゲームは終了、コールドゲームとなります。

収益金がチームにはいる場合

①ＶＳモードの１Ｐで、コンピュータチームまたは、他のオリジナルチームと対戦し、勝った場合。

②リーグにプレイヤーあつかいで参加し、他のチームに勝った場合。

☆オリジナルチームをコンピュータに操作させて他のチームに勝ってもお金は、入りませんよ。

☆プリセットされているコンピュータ８チームの選手能力は、固定です。ポイントアップはできませんし、チームにお金もはいりません。

☆ゲームの性質上、実際の野球ルールと異なる場合があります。ご了承下さい。

（ＶＳモード２Ｐでは、お金ははいりません。）

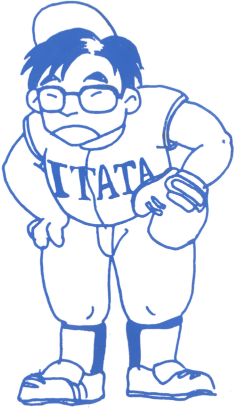
「オリジナルチームを強くするために」

オリジナルチームをつくると、資本金がすでにはいっています。そのお金で、選手のポイントをあげましょう。こつは、サード、センターの「まもる」をまずあげることです。つぎに、ＶＳモードで「えすえぬけい　ばたりあんず」と試合しましょう。とにかく試合に勝って、お金をもうけて選手の能力ポイントをあげることです。

自分のチームの実力をみながら、よゆうができたら、新人やベテランの獲得を考えてください。




COME ON


ITATA

使用上の注意

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、また強いショックは避けて下さい。また、絶対に分解しないで下さい。●端子部に直接手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
●ケースが変質・変形する恐れがありますので、シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。●ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。●テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをして下さい。●長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10〜15分の小休止をして下さい。

バッテリーバックアップ・カセットの取扱注意

●本ゲームカセットにはバッテリーバックアップ機能がついています。ゲーム途中でセーブした内容を保存したまま中断したい時は、ファミコン本体のリセットボタンを押しながら電源スイッチをOFFにするとメモリ内容がバックアップされます。なお、下記の点にご注意下さい。
1. 本体の電源を入れたままで、カセットを抜き差ししないで下さい。
2. 電源スイッチをむやみにON・OFFしないで下さい。

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

SNK

©1989 SNK CORP.

株式会社エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12号 東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F
TEL.06-338-2570